В мире отверженных

Действие игры разворачивается вокруг своры молодых Прометидов, созданных всего несколько месяцев или даже недель назад. К началу истории они уже представляют, кто они и что наделяет их жизнью (понятия Отторжения, Муки или Азота вполне могут быть им знакомы), однако подобные знания ограничены скорее теоретической базой и слухами, полученными от создателей, нежели каким-либо практическим опытом. Более того, персонажи практически ничего не знают об окружающем мире, и некоторые явления, очевидные для естественных обитателей планеты, кажутся им необычными или даже пугающими.

Синдром первооткрывателя

Персонажи не знают ни страны, в которой они находятся, ни местной культуры, ни даже эпохи, в которой им довелось появиться на свет. Это только подчёркивает чувство тотальной дезориентации, которую в первые 10-15 минут игры переживают вслед за протагонистами сами игроки. Предполагается, что создатели персонажей попросту не сочли подобную информацию важной, а может быть, они сами испытывали нехватку сведений.

Истинное положение дел заключается в том, что на дворе – 1917 г., в столице и некоторых крупных городах Российской империи только что произошёл политический переворот, и эхо общественных резонансов медленно расходится по территории страны. Сами игроки находятся в небольшом приморском городе Архипове – или, точнее, возле его окраины, поскольку в начале игры они только наблюдают за смертным обществом с безопасного расстояния.

Политическая обстановка накаляет взаимоотношения между людьми и может стать предпосылкой для всплеска агрессии, направленной против протагонистов сразу несколькими социальными фракциями. Равным образом, в **Третьем акте** бескровные потасовки и словесные стычки между горожанами перетекают в кровопролитные беспорядки, существенно затрудняющие для персонажей задачу взаимодействия с человеческим коллективом, и даже простое передвижение по городским улицам становится сопряжено с заметной опасностью для здоровья протагонистов.

Крупицы предыстории

Как уже было сказано выше, игрокам достаются роли протагонистов, проживших на этом свете лишь очень непродолжительное время. Тем не менее, невзирая на отсутствие нормального земного опыта, персонажи имели возможность познакомиться с некоторыми условиями своего существования и почувствовать необходимость Паломничества, а также услышать местную легенду о Воксе Вульгусе[1] – легендарном Прометиде, который на протяжении многих лет помогал другим осуществлять их Паломничество. Легенда приписывает ему обладание необычными Трансмутациями, способность видеть чужие вехи и даже статус Родоначальника нового Наследия, хотя большинство означенных слухов меняются в зависимости от того, кто рассказывает эту историю. Разные версии и интерпретации этой легенды сходятся лишь в одном: несколько лет назад почтенный Вокс

[1] От лат. **Vox Vulgus** – *Глас Народа.*

Вульгус почувствовал угасание Азота в своём организме и удалился в приморский город подальше от других Прометидов в попытке продлить свою благословенную жизнь – хотя распространено и другое мнение, согласно которому он почувствовал приближение Нового Рассвета и отправился искать идеальное место для своего духовного перерождения.

В зависимости от биографии самих персонажей, они могли услышать эту легенду от своих создателей или других Прометидов, попадавшихся им на тропе Паломничества. Более того, если в компании протагонистов выделяется явный лидер, можно предположить, что первым эту легенду услышал именно он, впоследствии заинтриговав ей остальных членов своры.

По той или иной причине (определяемой биографиями персонажей) участники своры убеждены, что *если* Вокс Вульгус – реально существующая персона, а не вымышленный отшельник, придуманный разочаровавшимися Прометидами для того, чтобы вселить хоть какую-нибудь надежду в себя и других, то он поселился в приморском городе Архипове, возле которого они разбивают лагерь в начале истории. Если подобная убеждённость не вытекает из биографий самих персонажей, “правдивость” теории о нынешнем пребывании Вокса Вульгуса можно вложить в уста их создателей, в записки другого персонажа, важного для протагонистов (например, учёного Осирианца, который дарит им книгу своих заметок перед уходом в пустоши), или даже в мистические сновидения, насыщенные энергией Эльписа и посещающие одного из протагонистов.

Как бы то ни было, персонажи должны испытывать искренний интерес к фигуре этого загадочного Прометида, даже если их целью будет не обучение под его крылом, а обмен информации о его местонахождении на что-нибудь значимое для своры или даже захват Вокса Вульгуса в попытке завладеть его знаниями. Существует даже возможность наделить игроков разными планами на использование легендарных талантов Вульгуса, хотя Рассказчику настоятельно рекомендуется для начала удостовериться, что это не развалит свору при первом же конфликте интересов.

Город и экспозиция

Хотя у Рассказчика нет никакой нужды прорабатывать политическую, экономическую и демографическую ситуацию в г. Архипове (в сущности, это только помешает чувству неустроенности и дезориентации, которое необходимо сообщить игрокам в начале игры), важно помнить, что это уездный город в глубине дикой природы, живущий морем, углём да лесом, а потому привыкший к тихой, размеренной жизни. Революционные события докатились сюда какие-то месяцы или даже недели назад, и хоть сколько-нибудь крупные стычки и разногласия начинаются здесь во многом параллельно действиям персонажей, что может сделать их идеальными козлами отпущения в глазах толпы. Так, если протагонисты попытаются действовать агрессивными методами, их могут запросто принять за террористов или воинствующих нигилистов; кроме того, горожане могут считать их “казаками” в распространённом в те годы значении “вольные наёмники”, “бандиты”.

В зависимости от своих биографий, протагонисты могут прийти в Архипов как уже сформированной сворой (возможно, даже скреплённой алхимическим договором), так и поодиночке, хотя даже в последнем случае время их прибытия разделено всего несколькими днями или часами: взывающий друг к другу Азот быстро даёт понять каждому персонажу, что он не единственный Прометид в округе.

Предполагается, что ещё до начала истории протагонисты собираются вместе – например, в заброшенной хижине или просто в походном лагере. В случае, если кто-нибудь из них живёт отдельно от остальных, табличку с посланием (см. начало **Первого акта**) находит и приносит другим персонажам именно он.

Они нашли... свободную хижину?

Не совсем так. Скорее всего, они забрались в *этап* – то есть дорожную тюрьму, предназначенную для ночёвки уставшей партии заключённых. Ещё вероятнее, что они натолкнулись на *полуэтап* – похожее, однако меньшее по размеру и значимости строение, приспособленное для трёх-четырёхчасовой передышки тюремной партии.

Смотрители полуэтапов, как правило, берегли своё время и в здании появлялись редко. Более того, насущная потребность в них появлялась только зимой (смотритель должен был растопить печь и подготовить толстые одеяла) – а поскольку действие игры разворачивается в весенее или летнее время, протагонисты вполне могут провести день-другой в этой "странной хижине с запирающимися решётками вместо дверей", не встретив ни смотрителя, ни конвойного офицера.

Акт первый

Сцена I: Послание

Начало игры предлагается открыть следующим описанием[2]:

Случаются же человеческие поселения в глубине дикой природы! На сотни вёрст - море в пене, ветер, небо, растрёпанное и седое, не знающее ни конца, ни препятствий. И если плыть на судне - плыть много и много дней подряд, - то может показаться, что не будет конца дождю, волнам, ветру, пене. Но вот одним утром поверхность моря раздастся, и вздыбится тучной зеленью берег с лесами и сопками в драных облаках. Раскинется нелепая городьба на том берегу – одинокие домики, обитые чёрным рубероидом, электрические столбы, длинный деревянный склад возле пирса. Мокрая неустроенность, и всё держится непонятно на чём, притулилось на берегу, а где он, берег, где твердь, где море? Хлещет вода со всех сторон - с неба, с моря, потоками с сопок. А ещё в версте от берега - городьба из десятка судёнышек на рейде, лавирующих в широком взбаламученном заливе.

Дополнительная сцена: конвой

Если Рассказчик решает использовать вышеописанную идею с полуэтапом, в начале игры персонажи могут обнаружить, что к их временному убежищу приближается группа из 15 смертных, большинство из которых соединены друг с другом посредством железных цепей. Те несколько человек, которые идут немного поодаль от остальных, держат в зубах бумажные цилиндры, через которые они вдыхают и выдыхают дым. На плечах они держат ремни, к которым прикреплены длинные приспособления, в которых угадывается оружие (охотничьи ружья). Скованные люди выглядят усталыми, их руки и лица темны от грязи, головы у всех до одного гладко выбриты, причём очень небрежно: у многих видны свежие

[2] *В данном фрагменте используется переработанный текст писателя Кузнецова-Тулянина.*

порезы от бритвы цирюльника. Охранники, напротив, отличаются чистыми лицами и праздно-скучающим выражением глаз.

Если действие происходит вечером, то тюремная партия останавливается на ночлег, если днём – на короткий отдых. Прометидов охранники принимают за дворников и смотрителей, а потому лениво раздают им приказы чисто хозяйственного толка: растопить печь, подготовить комнату для офицера, запереть подконвойных в специальных комнатах с решётками на окнах.

Сцена позволяет показать роль социальных групп в обществе смертных. Наблюдая за отдыхающей партией, Прометиды могут увидеть:

- что люди делят себя на “более достойных” и “менее достойных”. Разница эта проявляется и на физическом уровне: одни умыты, свободны и сыты, другие – грязны, голодны и закованы в железо.

- у людей есть звания – что-то вроде вторичных имён, наделяющих их невидимой властью: офицер, походный казначей, смотритель (роль которого люди ошибочно приписывают одному из Созданных). От обладателей звания ожидаются определённые модели поведения.

- даже среди недостойных есть “более” и “менее” важные: *бродяжня́* распределяет еду среди уголовников, а одного-двух *политических* офицер и конвойные пускают к себе поиграть в карты, покрикивая при этом на *каторжных*.

- люди могут быть равнодушными к чужим страданиям: 1)среди заключённых может оказаться больной, которого оставляют на полу, не интересуясь его состоянием. Когда другой зэк встаёт, направляется в другой угол камеры и спотыкается о его тело в потёмках, в ответ на стоны здоровый только желает больному поскорее помереть и перестать травить душу присутствующим; 2)когда группа “привилегированных” бродяг начинает избивать неугодного каторжанина, охранники продолжают спокойно курить махорку, пить чай и играть в карты.

- если в компании Прометидов присутствует Голем, пробуждение атавистических инстинктов может подтолкнуть его к осуждению этой ограниченной формы рабства. Попытка облегчить заключённым участь может стать для него полноценной вехой.

- один из каторжных протестует против грубого обращения и настаивает на переводе в камеру политических. Судя по образованной речи и благородной внешности, этот юноша действительно был посажен к уголовникам по ошибке, однако магического слова “политический” в его документах нет. В отчаянии молодой человек (бывший студент, начинающий публицист, осуждённый за причастие к движению народовольцев) может обратиться к протагонистам с просьбой сообщить об ошибке его отцу – лидеру рабочего движения Воронцову.

- за картами двое охранников обсуждают, что в городе неспокойно, что некий Алтынников – шакал и кровопийца, что жизнь скоро совсем другая пойдёт. Второй добавляет, что “гром этот идёт ещё от Парижу” и если “наш брат сто лет без этой нечаевщины протянул, то и ещё сто лет протянет”.

Задачи Рассказчика: расшевелить игроков, предоставив им ряд возможностей проявить своё отношение к происходящему в коллективе смертных. Намекнуть на эпоху, в которую разворачивается действие игры.

Задачи игроков: отреагировать на проявление социальных различий в обществе смертных, а также, возможно, вступиться за тех, с кем обходятся особенно нетерпимо.

Роль Отторжения: Хотя при столкновении игроков со смертными делается стандартный бросок на Азот, в случае провала Отторжение проявляется далеко не сразу. Рассказчик должен дать игрокам прочувствовать *изменение* в отношениях их персонажей с людьми. А потому коллектив смертных, поначалу лениво игнорирующий “дворников” и “смотрителя”, к середине сцены начинает вдруг относиться к протагонистам даже с большим презрением, чем к каторжникам. Пропитый, сквернословящий конвоир бросает на сидящего рядом Созданного подозрительный взгляд и отсаживается подальше. Каторжане характерно поглядывают на Прометидов из-за решётки и шёпотом делятся соображениями, вызывающими презрительные смешки.

Ещё до наступления темноты (а в случае с использованием предыдущей сцены – напротив, с раннего утра) кто-нибудь из персонажей выбирается за пределы логова в поисках хвороста и натыкается на деревянную пластинку с посланием, явно оставленную для него и других участников своры. Текст послания хорошо выделяется на шершавой поверхности таблички, от которой всё ещё пахнет стружкой, однако на ней не содержится никаких следов выцарапывания или выжигания букв. Владение Трансмутацией *Алхимикус* или успешная проверка Сообразительности + Оккультизма позволяет понять, что надписи были сделаны при помощи вышеуказанной Трансмутации. Учитывая плавность почерка и ровные линии строк, можно с уверенностью говорить о том, что автор послания знаком с этой Трансмутацией не первый день.

Вот что содержится в тексте послания:

Уже не тот, кого вы ищете, но всё ещё может быть полезен. Награда ещё не потеряна, но цена велика. Этим вечером на втором этаже пустой церкви. Не тяните.

Взяв с собой всё, что они посчитают нужным, Созданные отправляются в город. Рассказчику следует включить в описание череду аутентичных деталей, способствующих закреплению исторической атмосферы: запах дорожной пыли, перемежающийся с ароматом морской воды, чёткие очертания облаков в лучах знойного солнца, соломенные крыши сараев, бочки с водой под липами и орешником, окружающим дома.

Сам город вытянулся на горбатых всхолмьях вдоль морского побережья, а потому вместо нагромождения зданий герои видят что-то вроде бесконечного коридора из переплетающихся дворов и улиц, уходящих вдаль. Большинство зданий одноэтажные, сельского типа, и сделаны из древесины, другие щеголяют двумя, а то и тремя этажами, хотя камнем всегда обложен лишь первый из них. Большинство таких зданий сгруппированы на восточном склоне одной из сопок, выходящем к морю. На самых больших зданиях красуются надписи на единственном известном протагонистам языке (русском – но они, разумеется, об этом не знают). При ближайшем рассмотрении надписи поражают протагонистов множеством незнакомых понятий: “Дом купца Юртаева, заведующего рыбной промышленностью в г. Архипове с 1881 г.”, “Хлебная лавка”, “Трактир”. Между сопками и основным массивом строений змеится дорога, заросшая пыреем да чистотелом – по ней давно уж никто не ездит.

Для аутентичности в общую картину города можно добавить гусей, бесхозно бродящих прямо по улицам, квохтанье кур, отдалённое – на пастбищах между сопками – мычание коров и, напротив, близкое – в болотах вокруг всего города – кваканье лягушек (о да, это очень глухое место). По всему городу видно довольно вялое копошение смертных,

главным образом в огородах: почти все мужики вышли в море рыбачить или уехали в угольную шахту за городской чертой. Один из ближайших дворов сторожит мохнатая, довольно большая и паршивая собака. Правый глаз ее крив, а левое ухо почему-то с разрезом. За протагонистами это воплощение брошенности и забитости наблюдает с чувством подозрительного превосходства.

Приближаясь к городу, Прометиды видят, как между дворами, перепрыгивая через заборы, несётся вспотевший мужчина в хорошей красной рубахе, порванной в нескольких местах. Судя по шуму, вслед за ним мчится целая толпа смертных. И действительно, стоит ему споткнуться на склоне и покатиться вниз, как из-за дворов с обеих сторон выхлёстывает группа из двадцати, а то и поболее мужиков. Лица у многих пропитые и угрюмые, у других почище и поблагороднее (это касается и одежды), однако все движутся с одной очевидной целью: догнать беглеца. И судя по палкам, лошадиным плетям и лопатам у них в руках, последнему это не предвещает ничего хорошего.

Поднимающегося после падения беглеца эта толпа накрывает волной. Слышны крики: “Секи разбойника, секи кровопийцу!”, “Пальцы, пальчики-то ему дави, неча больше ему писать!” Какое-то время слышны умоляющие крики о помощи и прощении со стороны беглеца, потом они сменяются взвизгивающими всхлипами. На глазах у протагонистов, которые в этот момент должны оказаться уже достаточно близко, совершается чрезвычайно жестокая экзекуция.

Если протагонисты не решаются или не успевают вмешаться, уже очень скоро один старик из толпы уверенными движениями начинает хватать остальных за плечи, увещевая их чем-то вроде: “Да полно вам, братцы, чего грех на душу брать из-за паразита”. Толпа возвращается в город, плети и палки у большинства окровавлены.

На жертву избиения страшно смотреть: рубашка разорвана в труху и клочья, нос сломан, челюсть вывихнута, трава вокруг окрашена кровью. С игромеханической точки зрения шкала Здоровья избитого заполнена летальным уроном и только последняя клетка – тупым. Поэтому он находится на грани потери сознания.

Что произошло: избитый – вовсе не вор и разбойник, как можно подумать со слов городских мужиков. Это нахлебник местного барина Алтынникова, прозванного Собачником из-за того, что в молодые годы, при крепостном праве ещё, он загонял провинившихся охотничьими собаками. О моральных качествах этого человека говорить трудно – получится однотипно. Хотя старику давно в могилу пора, а сыном его бог не благословил, он продолжает портить окружающим кровь и сейчас вот планирует снести местный рынок, а заодно и трактир, под место для мебельной фабрики. Поскольку к Алтынникову, рассчитывая урвать хоть кусочек наследства, со всех сторон сбегается прочая падаль, двор барина славится большим количеством аферистов, пропоиц и офицеров, развлекающих старика, всё никак не желающего эмигрировать на тот свет.

Одним из таких аферистов является Илья Безродный, бывший монах – образованный, но изрядно подгнивший внутри человек, развлекающий барина душеспасительными беседами. Поскольку даже при всей своей резкости барин не может просто снести трактир с рынком, не получив формального разрешения, он уже несколько месяцев предлагает владельцам обоих мест продать ему территорию за бесценок. А коль скоро мужикам рынок и трактир куда дороже двух сотен рублей, обещанных барином, соглашаться они не намерены. В текущий день барин послал к мужикам Илюшу Безродного, чтобы этот “весьма образованный в делах небесных” товарищ склонил мужиков к продаже. Безродный же, изрядно поддав и обнаглев от осознания барьей протекции, начал грозить

мужикам получить место для мебельной фабрики через суд, да так, что те ни гроша не получат. При этом он подчеркнул, что якобы уже пишет письмо в окружной.

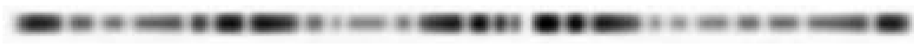
Взбешённые наглостью этого “фарисея”, втеревшегося в доверие к кровопийце-барину (а также, возможно, поддавшись Отторжению со стороны местного Созданного, Гипериона, – тот провёл в городе уже не один месяц), мужики задали “Илюшке” изрядную трёпку.

Задача Рассказчика в этой сцене: подтолкнуть игроков к какой-либо реакции на жестокость со стороны смертных, а также дать им возможность вступиться за пострадавшего. Пусть горожане не сразу начнут гнать прочь чужаков, сующих нос не в своё дело (в конце концов, они и сами подсознательно чувствуют безнравственность своего поступка) – если тот или иной персонаж попытается подыскать аргументы в защиту незнакомой жертвы, это может стать первой попыткой Созданного объяснить важность и ценность человеческой жизни.

Также Рассказчику следует подчеркнуть всю неоднородность смертного социума, показав его как чрезвычайно разрозненный и противоречивый феномен. Даже в этой толпе у каждого индивида может оказаться собственное мнение о происходящем – о барине, о подосланном фарисее, о настырных чужаках-Прометидах.

Задача игроков: отреагировать на происходящее. Отсутствие каких-либо действий также может стать своеобразной реакцией на непонимание ситуации: в частности, если протагонисты оставят избитого лежать в луже крови после того, как толпа разойдётся, Рассказчику следует попросить каждого из игроков сделать стандартный бросок на Человечность.

Роль Отторжения: помимо вполне очевидной возможности вызвать агрессивную реакцию смертных, и без того находящихся на грани бешенства из-за конфликта с барином, персонажи могут столкнуться с последствиями Отторжения позже, когда (что вполне вероятно) попробуют спасти избитому жизнь. Во-первых, придя в сознание, Илья может отреагировать безо всякой благодарности и даже с определённой степенью отвращения и агрессии. Он может вообразить, что персонажи участвовали в его избиении и теперь пекутся о его здоровье, опасаясь наказания со стороны барина. Равным образом, если персонажи попытаются отнести его в местную больницу или к другим смертным, не участвовавшим в травле Безродного, те могут поспешно сделать аналогичный вывод (слова Ильи только укрепят их в этом убеждении). Даже если рядом окажется кто-нибудь из реальных виновников произошедшего, вполне возможно, он не захочет подтверждать свою причастность к преступлению ради спасения чести каких-то бродяг.



Предводитель толпы

Если Рассказчик использовал вариант с тюремной партией, останавливающейся в логове протагонистов, и ввёл в игру сцену, в которой молодой заключённый требует перевода в камеру к политическим, то персонажи могут попробовать отыскать его отца – Георгия Воронцова.

Сделать это несложно: в роли предводителя толпы, избивающей Илью, выступает бывший солдат, а ныне – хозяин трактира Георгий Воронцов, известный в городе как большой почитатель модных ныне идей свержения власти.

Несмотря на солидный возраст (около 65 лет), этот крепкий черноволосый мужчина взял на себя ответственность за организацию сопротивления “великорусскому цезаризму” и тайно проводит собрания революционного толка в подвале собственного трактира.

Именно этим, а не банальным поиском экономической выгоды, объясняется травля Воронцова и его сообщников со стороны Алтынникова. Барин довольно хорошо понимает, что если кто и способен сплотить народ и повести его на восстание, так это Воронцов. Поэтому сына Воронцова (под предлогом революционного настроения его статей в местной газете) отправили по этапу, а для вящего подрыва репутации Воронцова “ошибочно” приписали к числу уголовников. По той же причине Георгия и его сообщников из числа держателей рынка пытаются лишить авторитета и источников дохода, отняв рынок и трактир.

Чего Алтынников не понимает, так это того, что революционные настроения распространяются по Архипову и без влияния Воронцова, а уж история с сыном трактирщика и вовсе делает его в глазах горожан героем-мучеником.

Как бы то ни было, именно Воронцов выступает в роли лидера агрессивной толпы, а потому от отношений протагонистов с этой персоной в определённой степени может зависеть и уровень вражды, направленной против них самих.

Сцена II:
Встреча с Гиперионом

Упомянутая в послании старая церковь стоит на пригорке, поглядывая на окрестности тёмными незастеклёнными окнами, напоминающими пустые глазницы черепа. Строение возвышается поодаль от основной части города, на холме, к которому ведёт заросшая сорняками тропа. Некогда белый камень давно уже посерел и у цоколя покрылся вьюнком.

Где-то на подходах к холму Прометиды начинают испытывать лёгкое покалывание и пощипывание в ноздрях. Дышать становится легче, словно приближается гроза, однако небо по-прежнему отличается чистотой. Только самые опытные или сообразительные Прометиды могут понять, что они чувствуют Азот сильного Прометида – гораздо более сильного, чем любой из присутствующих в их компании.

Рассказчику следует иметь в виду, что церковь и приблизительно километровая область вокруг неё отравлена второй стадией Опустошения Улган. А потому духи Сумрака уже начали просачиваться в земную реальность. В воздухе периодически раздаются странные шёпоты, дразнящие и манящие напуганных слушателей на языках, которые не в силах понять ни один смертный или Прометид. Особенно интенсивный и угрожающий характер эти шёпоты приобретут уже внутри церкви, где они будут усиливаться по мере того, как протагонисты будут всё ближе подходить к месту пребывания Гипериона.

Двери церкви раскрыты, внутри свободно блуждает ветер. В небольшой нише справа от входа находится старая лестница со скрипучими ступенями, ведущая наверх. На втором этаже персонажей встречает пустой коридор с четырьмя дверями: первая открывается в пустую каморку с приставной лестницей, уводящей на колокольню, с которой можно увидеть окрестности города (более того, на полу колокольни стоит деревянный стул, камень под которым усыпан папиросным пеплом: сам Гиперион часто использует это место для медитации и обозрения местности, с тем чтобы на глаз определить степень

опасности появления на улицах; и да, он любит курить, поскольку считает это одним из признаков человечности). Ещё две двери заперты – там Гиперион хранит свои личные вещи: книги, пищу, дневник, алхимические ингредиенты. Наконец, из-под последней двери справа выбивается мерцающий свет горящей лампы: именно там протагонистов ждёт Гиперион.

Комната погружена в полумрак. Гиперион сидит на кровати, одетый в лёгкую походную куртку, от которой пахнет морской водой. Хотя персонажи едва ли смогут это узнать, донором для его тела послужил местный “юродивый” – молодой человек с добрым, но некрасивым лицом и задумчивыми глазами зеленоватого цвета. Волосы у него спутанные, как у бродяги, и чёрные, причём из тех, которые принято называть жгучими в своей черноте. Около полугода назад, за несколько дней до создания Гипериона, бедняга не выдержал своей чувствительности к тонким материям и с криками бросился в лес, где упал в овраг и свернул шею, напоровшись при этом ярёмной веной на выпирающий сук. В результате с левой стороны горла, там, куда пришёлся смертельный удар, у Гипериона красуется безобразная рваная рана, а голова периодически покачивается на неустойчивых позвонках, заставляя Гипериона прикладывать усилия, чтобы вернуть её на место. В своём подлинном облике Гиперион обладает той же некрупной комплекцией и похожими чертами лица, однако глаза лишены зрачков и радужек, покрытые невиданными чёрными бельмами, задняя сторона шеи скреплена с черепом тонкой медной скобой, а из раны на горле сочится чистая эктоплазма.

На ногах у него поношенные сапоги разных размеров. Внимательный персонаж (здесь может потребоваться проверка на Сообразительность + Самообладание) заметит следы намокшего прибережного песка, облетевшего с обуви. Судя по обилию песка на половицах, Гиперион часто посещает морское побережье. Однако что бросается в глаза куда больше, так это правая рука монстра, которая наделена не одним, а двумя или даже тремя суставами и отличается непропорциональной длиной (конечность находится под эффектом *Прокрустовой меры*). Ладонь этой невероятно длинной руки лежит на тумбочке в дальнем углу комнаты, и хотя пламя лампы, которую Гиперион держит у себя на коленях, до этой части помещения не дотягивается, видно, что монстр что-то сжимает в пальцах.

В действительности он стискивает револьвер, украденный у одного из городских офицеров. Тем не менее, Гипериону не удалось найти патронов к своей находке, а кроме того, он обладает лишь очень приблизительным представлением о стрельбе из огнестрельного оружия. Таким образом, угроза применения револьвера носит сугубо психологический, а не физический характер.

Когда персонажи входят в помещение, он резким голосом предупреждает, чтобы они держали руки подальше от оружия, если таковое имеется. Затем он спрашивает персонажей о целях пребывания в городе. Важно отметить, что персонаж не только нервозен и резок – в последнее время он несколько раз впадал в Муку, а в данный момент и вовсе занимается Подавлением пламени в надежде избежать внимания Пандорианцев, рыщущих в окрестностях города. А потому разговор с таким собеседником может показаться протагонистам малоприятным (при желании Рассказчик может посулить игрокам по 1 дополнительному очку Витриоли за отыгрыш дискомфорта, который их персонажи испытывают во время беседы с Гиперионом).

Тем не менее, если персонажи проявят желание уйти, не закончив беседу, Гиперион смягчится и попробует исправить негативное первое впечатление (в частности, предложив

им выкурить по папиросе и выпить чаю из украденного самовара – что сам он считает исключительно человеческим занятием). Равным образом, он пресечёт эффект *Прокрустовой меры*, вернув руке пропорциональную форму. Он хорошо понимает, что персонажи – его единственная надежда получить в руки манускрипт Вокса Вульгуса, находящийся в данный момент в убежище, окружённом голодными Пандорианцами.

В ходе беседы сам Гиперион представится бродягой, отправившимся на поиски легендарного Вокса Вульгуса несколько месяцев назад. Своё незнакомство с обществом смертных и многими другими реалиями земной жизни он объясняет тем, что с момента создания следовал пути Купрума и практически в первый раз выбрался в город смертных.

В попытке заручиться помощью персонажей Гиперион утверждает, что, по всей видимости, Вокс Вульгус увидел Новый Рассвет ещё до того, как сам Гиперион добрался до города (поскольку он не чувствовал присутствия чужого Азота ни в городе, ни за его пределами). Тем не менее, ему удалось обнаружить логово Прометида в болотистой местности за пределами городской черты. Он утверждает, что опасается заходить в чужое убежище в одиночку – и хотя он непременно сделал бы это в ближайшие дни, появление новых Созданных вселило в него надежду, что они согласятся помочь ему изучить логово. По его словам, если логово действительно принадлежит Воксу Вульгусу, то, возможно, внутри им удастся найти алхимические работы этого знаменитого Прометида, а если повезёт, то даже заметки о пройденном им пути.

Если персонажи дают согласие, он предлагает сделать минимальные приготовления и выдвинуться на место. Если нет, Улган отпускает их на все четыре стороны, зная, что с полученной информацией они всё равно отправятся в логово Вульгуса и отвлекут внимание хищников на себя.

Гиперион

Наследие: Улган
Путь Очищения: Станнум
Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 2
Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 2
Ментальные Навыки: Образование 2, Расследование 2, Оккультизм (алхимия) 3, Наука 2
Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Скрытность 2, Холодное оружие 2, Выживание 1
Социальные Навыки: Обман 3, Эмпатия 1, Запугивание (прямые угрозы) 3, Убеждение (прямота) 3, Коммуникабельность 3, Знание улиц 4
Преимущества: Логово (Размер ••, Безопасность ••)
Воля: 4
Человечность: 4 (Навязчивая идея – *месть создателю*)
Добродетель: Стойкость
Порок: Гнев
Инициатива: 4
Защита: 2
Скорость: 9
Здоровье: 8
Азот: 3
Дарование: Эфемерная плоть
Трансмутации: Инкогнито (••), Маска Медузы (•), Прокрустова мера (•••), Прыжок (••), Козёл отпущения (•), Шок (••), Электрическая дуга (•••)*

* Также предполагается, что Улган обладает некоторыми Трансмутациями класса *Алхимикус* или же полагается на чрезвычайно качественные алхимические инструменты, унаследованные от Вульгуса. Тем не менее, во избежание создания невероятно сильного антагониста эти способности лучше оставить на абстрактном уровне.

Пирос/Пирос за раунд: 12/3

Что видно с колокольни?

Внимательный персонаж, решивший оглядеть город с такой высоты, обязательно обратит внимание на остров, располагающийся где-то в полуверсте от берега. Почти незаметные глазу, над островом то и дело промелькивают какие-то странные тёмные точки, которые при более пристальном рассмотрении оказываются даже не точками, а как бы зубчатыми разрезами в воздухе. Когда персонаж начинает вглядываться в эти разрезы, шёпоты духов начинают казаться особенно явными и пугающими.

Разумеется, речь идёт об эффекте Опустошения Улган, достигшем последней стадии. Остров, над которым зависло это проклятие, служит вынужденной темницей Вульгуса, и хотя маловероятно, что персонажи бросятся изучать этот феномен сразу после посещения церкви, возможно, в начале **Второго акта** им будет легче сообразить, где именно может находиться Вокс Вульгус.

Сцена III:
Логово Вульгуса

От церкви по городу тянется грязная улица, кое-где перерезанная тропами от избы до гумна или хлева, устланными кострикой или стружками и щепами. По этой-то дороге Гиперион и ведёт персонажей к северу, где располагаются угольные шахты.

В версте от города дорога подводит к широкому каменному мосту. Кругом стоит сосновый лес, более или менее вырубленный, а под мостом виднеется кочковатое болото, по которому сочится речонка, поросшая тростником. Вот под этим-то мостом, рядом с основанием одной из несущих конструкций, и проделан вход в подземное логово Вульгуса.

По всей видимости, логовом Прометиду служила естественная пещера, вход в которую давно завалило камнями, обрушившимися с потолка. Вычислив расположение пещеры, Вокс сумел проделать среди камней отверстие, в которое легче протиснуться, чем пройти. Вход застлан большим количеством камыша и хвороста, изрядно подгнившего из-за общей сырости места, а также прикрыт тяжёлым валуном.

Отодвинув валун, персонажи пробираются внутрь. Основная часть пещеры, покрытая густым слоем мха и плесени, явно служила Вульгусу домом, и отнюдь не временным: здесь установлены два широких, хотя и не очень ровно выструганных стола (очевидно, созданных самим Вульгусом, поскольку протащить такие столы в проход между камнями было бы чрезвычайно трудно), покосившийся табурет и некое подобие каменной печи. На столе видны мешки с большим количеством полусгнивших ингредиентов, а также несколько пузырьков с различными жидкостями. В углу видны несколько плотных одеял, постеленных прямо на камни. На одном из столов лежат несколько книг, как учёного, так и художественного толка. В первых кусочками уголька подчёркнуты наиболее важные

формулы и расчёты, во вторых – наиболее показательные с точки зрения нравственности особенности поведения смертных.

Болото отчасти просачивается в пещеру, а потому в некоторых местах персонажам приходится переходить от полки к полке, шлёпая ногами по грязной стоячей воде.

Пещера имеет два ответвления длиной 6 и 8 метров, шириной до 3,5 метров и высотой до 4 метров. В дальней части правого ответвления видна естественная продушина (шириной около метра), идущая вверх. По всей видимости, её Вокс использовал как дымоход, поскольку именно под ним расположены всевозможные приготовления для костра, прутья для жарки мяса и несколько скелетов мелких животных.

На протяжении всего левого, более длинного ответвления, выбиты рукотворные ниши длиной от 1 до 2 метров. В нишах располагаются самодельные деревянные полки, втиснутые между камней. На них лежат рукописные тексты, таблички с вытравленными на них формулами, а также изображениями алхимической направленности.

Задача Гипериона в этой сцене — тянуть время. Он прекрасно знает, что такое собрание Созданных будет сильнее светить Азотом, чем сам Вокс. А потому Гиперион ещё на подходах к убежищу будет подозрительно мешкать, а по проникновении внутрь – предлагать персонажам обыскать ненужные секции лаборатории. Всё это время Гиперион ждёт прибытия Пандорианцев, которые, почуяв мощнейшее скопление Азота, бросятся от стен укрытия Вокса к персонажам.

Хищники добираются до убежища приблизительно через четыре минуты обыска, в ходе которого персонажи смогут получить общее представление о деятельности Вокса Вульгуса (т.е. приготовлениях к особенно сложному, многоступенчатому ритуалу, совмещённых с чтением книг о человеческом поведении). К концу этого периода Гиперион, взявшийся за обследование одной из ниш в левом тоннеле, находит то, что он ищет втайне от персонажей: фундаментальный труд Вульгуса по растолкованию всех событий, которые он сам считал хоть сколько-нибудь значимыми для его Паломничества (то есть, главным образом, его вех).

Внимательный персонаж, находящийся рядом с Гиперионом, может пройти проверку на Сообразительность + Самообладание, чтобы заметить, как тот прячет себе в котомку многостраничную рукопись, извлечённую из-под кипы научных книг. Если кто-либо из игроков заранее объявляет, что пристально наблюдает за действиями Гипериона, он замечает это автоматически. Как бы то ни было, времени среагировать у персонажей уже не остаётся – начинается атака Пандорианцев.

Первые хищники попадают в убежище через дымоход – они просто бросаются в отверстие продушины и приземляются в дальней части правого ответвления, возможно – даже на головы озирающимся персонажам.

Эти двое чудовищ представляют собой результат первой попытки Вульгуса сотворить потомка. Понять это с ходу трудно, однако, даже лишённые подлинного интеллекта, но наделённые даром речи, эти создания периодически выкрикивают искажённую форму имени своего создателя: “Окс Улюс” или даже “Окс Ульгус”.

Оба создания напоминают верхние половины человеческого тела, оторванные у ног. У обоих нет лиц, если не считать брызжущих слюной пастей с четырьмя челюстями, раскрывающимися навстречу персонажам, словно лепестки хищного растения. Несмотря на то, что Флюкс лишил их нижних конечностей, оба Пандорианца способны развивать невероятную скорость при помощи рук с бесчисленным количеством сгибов. Поскольку у

монстров нет глаз, они ориентируются на запах и звук. Сообразительные персонажи могут дезориентировать их, создавая источники звука и запаха в стороне от себя.

Через несколько секунд после появления первых Пандорианцев становится слышно, как что-то громко плещется в воде. Ещё через три секунды (то есть раунд спустя) валун, перегораживавший вход в пещеру, возвращается на место. Это появляется третий Пандорианец – на этот раз Иштари, преследовавший Вокса Вульгуса на протяжении всего его путешествия в Архипов. Судя по всему, создание подобралось чрезвычайно близко к Вульгусу, однако после исчезновения последнего (см. ниже) погрузилось в состояние Дрёмы. Врождённая слабость Иштари заставляет его пробудиться заметно позже остальных Пандорианцев. Если по какой-либо причине кто-нибудь из Прометидов остаётся снаружи, пока остальные обследуют пещеру, он видит, как этот Пандорианец буквально отваливается от нижней стороны каменного моста и падает в воду. Когда он выныривает, его "каменные" черты уже полностью преображаются в розовато-телесные. Подчиняясь бессознательному импульсу всех Иштари, это создание, отдалённо напоминающее жертву пожара из-за огромных пузырящихся волдырей на руках и лице, пытается забаррикадировать вход в пещеру и превратить Прометидов в узников. Если кто-либо успевает встать у него на пути, создание всё равно пытается пододвинуть валун ко входу, однако оно ни в коем случае не станет этого делать, если подобное действие гарантированно подставит его под удар.

Во время боя Гиперион приложит все усилия к тому, чтобы выбраться из пещеры живым, оставив персонажей разбираться с Пандорианцами самостоятельно. Поскольку он обладает Трансмутацией Витализма *Прыжок*, то ему не составит особого труда допрыгнуть до нижних краёв потолка, ведущих к выходу через продушину. Ещё несколько раундов можно будет видеть, как он карабкается наружу, пока наконец не скроется из виду.

Если какие-либо причины помешают ему выбраться таким способом, он попытается выбежать через стандартный вход ещё до того, как Иштари заблокирует вход валуном. Только если все возможности скрыться без боя проявляют себя как несостоятельные, Улган поворачивается лицом к монстрам и даёт им отпор (не следует забывать, что его револьвер не заряжен, а потому Гиперион сражается только с помощью собственных Трансмутаций).

Заметка: в этой сцене имеет смысл использовать принцип освоения Трансмутаций, описанный в книге **Strange Alchemies**. Если Рассказчик даёт добро на использование этого метода, то персонажи приобретают свои мистические способности уже по ходу игры, в зависимости от того, в чём у них возникает нужда. Так, персонаж может броситься прочь от Пандорианцев, освоив Трансмутацию *Лёгкий бег*, или отшвырнуть с пути валун, удерживаемый с той стороны Иштари, поняв, к своему удивлению, что он обладает *Могуществом*.

Задачи Рассказчика: вся сцена построена на кровавом хорроре и зубодробительном экшене. Персонажи должны в прямом смысле слова бороться за свою жизнь, используя только подручные средства и Трансмутации, и Рассказчику следует приложить все усилия к тому, чтобы сделать сцену как можно более запоминающейся. В этой сцене *монстры* сражаются с *монстрами*. А потому в кадре должны присутствовать крошащиеся стены, в которые персонажи отбрасывают безмозглых Пандорианцев, разлитые склянки с кислотой, дуги электроударов, посланные по воздуху, и кинематографично сгорающие

тела погибших Пандорианцев, разлагающиеся на молекулы прежде, чем они успели бы упасть на поросшую мхом землю.

Задача игроков: уцелеть.

Подобия: Искалеченные (2) и Иштари (1)
Ранг: 1
Ментальные Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 2, Решительность 3
Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 2
Физические Навыки: Атлетика (бег) 3, Рукопашный бой (когти) 3, Скрытность 4, Выживание 1
Социальные Навыки: Знание животных 1, Запугивание 1
Воля: 4
Порок: Чревоугодие
Инициатива: 6
Защита: 2
Скорость: 13 (до 39 у Искалеченных: см. *Травля*)
Размер: 4
Здоровье: 9
Трансмутации: Причудливое оружие (Дыхательное оружие •••••), Усовершенствованный безоар (Дробящее оружие ••)
Дарования: *Искалеченные* – Причудливое оружие (Когти ••), Травля (••); *Иштари* – Инерция (••••).
Пирос/Пирос за раунд: 14/3
Виды атак: Дыхательное оружие (7 дайсов, 1 Пирос, 20 ярдов, летальный урон, игнорирует Защиту); Когти (8 дайсов, летальный урон у *Искалеченных*, тупой у *Иштари*).

Акт второй

Сцена III: В поисках Вульгуса

Если Гипериону не удалось сбежать в предыдущей сцене, в текущем эпизоде он делает это гарантированно. Даже при самых драматических обстоятельствах (например, если разгневанные персонажи убивают его), уцелевший или даже воскресший Гиперион возвращается в город втайне от персонажей, где начинает кампанию против них.

По окончании боя протагонисты получают возможность осмотреть логово уже более пристально (хотя, вероятно, им не захочется надолго задерживаться в таком месте). Помимо большого количества книг и нескольких низкокачественных фотографий, изображающих разных людей (Вульгус похитил их из домов смертных, которых считал наиболее значимыми для его Паломничества), персонажи могут обнаружить реторту (позволяет использовать правило снова-девять при проведении алхимических операций) и множество алхимических реагентов (солей, кристаллов, стеблей и даже замаринованных тел некрупных животных). Некоторые компоненты сгнили, а потому персонажам придётся изрядно покопаться в мешках с ингредиентами, чтобы взять наименее повреждённые из них. Рассказчику следует упомянуть, что на одной из полок стоит деревянное блюдце с серебряной крошкой. Специализация на алхимии или высокий показатель Оккультизма позволяют распознать в этой крошке мощный реагент, используемый во множестве сложных алхимических операций. От того, возьмут ли протагонисты крошку с собой или нет, зависит, будут ли они возвращаться в пещеру в дальнейшем.

Задача Созданных в этой сцене – поиск Вульгуса. Основных способов два: положиться на собственные усилия и попытаться вычислить местонахождение Вульгуса посредством общения с коллективом смертных. Кроме того, Прометиды могут попробовать снова выйти на Гипериона и потребовать от него объяснений. В этом случае Рассказчику следует перейти к четвёртой сцене автоматически.

Первый способ: В отличие от Иштари, покоившегося под мостом, оба Искалеченных явились в пещеру от стен второго убежища Вульгуса – того, в котором он находится по сей день. Располагается это убежище на острове, а потому на протяжении всего пути от моста к морю встречаются отпечатавшиеся на сырой земле следы мокрых лап – явно нечеловеческого и неживотного происхождения. Если Рассказчик не использует опцию *Fiery End*, согласно которой тела погибших Пандорианцев сгорают в ослепительной вспышке Азота, то после боя Созданные могут заметить, что шкура монстров (опять же, за исключением Иштари) покрыта морской солью и водорослями. Запах моря и полусгнившей рыбы также может бросаться им в ноздри, перекрывая даже зловоние гниющей древесины в болоте.

Кроме того, если персонажи поднимались на колокольню во второй сцене, Рассказчик может попросить их пройти проверку на Сообразительность + Самообладание и в случае успеха напомнить о зазубренных “взрезах” в пространстве над островом. Наконец, по мере приближения к острову, уже возле самого побережья, персонажи могут обнаружить брошенные инструменты – кувалду, ручную дрель, перепачканный в размокшей земле совок (разумеется, они не тащили их с собой по воде – скорее всего, чудовища похитили инструменты незадолго до того, как учуяли в окрестностях свежую добычу, и бросили на берегу, чтобы забрать с собой после пиршества). Хотя это может показаться неочевидным, догадливый персонаж вполне может предположить, что Пандорианцы бросили эти инструменты, когда направлялись в пещеру от убежища Вульгуса.

Второй способ: Протагонисты вполне могут поговорить со смертными, описав им конкретные обстоятельства, которые могут – по мнению Прометидов – указывать на присутствие сверхъестественного в окрестностях города. Хотя сцена разговора персонажей со смертными может стать интересной сама по себе, у неё есть и чисто сюжетное значение. В зависимости от методов ведения диалога персонажи могут пройти проверку Коммуникабельности, Убеждения или даже Запугивания. Успехи дают им следующую информацию:

- один из охотников уже не первый раз замечает в округе следы невиданного животного. Самое удивительное, что следы напоминают отпечатки человеческих *рук* - и да, слово “руки” предполагает, что у животного почему-то отсутствуют задние конечности. Речь, разумеется, идёт о следах передвижения Пандорианцев, которые вполне могли подбираться к городу и до появления персонажей – например, в попытке определить местонахождение Гипериона.

- один из рыбаков, бросивший сети неподалёку от острова, как-то рассказывал о странном долбящем звуке, раздававшемся из-за деревьев. Впечатление было такое, словно кто-то пытается демонтировать стену. Звук этот раздавался лишь периодически, как будто невидимый рабочий то и дело откладывал инструмент, однако в целом не прекращался даже с наступлением темноты. Когда уже вечером рабочий извлёк сети и отправился к берегу, звук раздался снова, и на этот раз его сопровождало какое-то сдавленное бормотание. Если персонажи решат поговорить с самим рыбаком, он подтвердит эту информацию, дополнив, что этот “рабочий”, которого лично он считает браконьером или

контрабандистом, говорил на каком-то другом языке. Реплика, которую он повторял всё время, пока рыбак отплывал от острова, звучала приблизительно как “Окс Ульгус”.

- практически все жители города, даже беспробудные пьяницы, давно заметили странные чёрные взрезы над островом. Интерпретации могут быть самые разные: от погодной аномалии до проявления божьего недовольства нигилистическими настроениями среди молодёжи.

- рассказывают о местном юродивом Игнашке, который вещает о “носителях порчи с чёрными помыслами и пустыми душами”, которые “чёртом посланы веру человеческую ломать и гнуть”. На острове, по словам Игнатия, эти бесы схрон себе устроили, в котором запирают души людей, поддавшихся на нигилистические увещевания.

Последний слух требует особого рассмотрения. Игнатий – не просто безумец, он одержим духами, вторгшимися в земную реальность под действием Опустошения, вызванного Воксом Вульгусом. Рассказчику следует опираться на информацию о мотивах духов, представленную в **Strange Alchemies**. Древние законы Сумрака призывают к наказанию любых сущностей, переступающих границу между мирами. Стражи, призванные охранять эти законы, не склонны разбираться в том, кто виноват в создании бреши между мирами, а потому в равной степени постараются наказать и Улгана, и самих духов. По этой причине духи в настоящий момент делают всё, что в их силах, чтобы как можно скорее прогнать или уничтожить виновника их проблемы.

Также, если в компании Прометидов присутствует Улган, то по мере приближения к острову ему предстоит испытать череду психических атак. Если он попытается вслушаться в шёпоты духов и разобраться, в чём их проблема, то они смогут косвенно указать ему на остров как на источник дисгармонии. Если же он попытается сопротивляться им, духи предпримут особенно массированную атаку на его психику, что может окончиться получением временного отклонения, связанного с исправлением ситуации (*Навязчивая идея*, направленная на возведение барьера между мирами, вполне подойдёт). Наконец, Улган может получить полноценную веху “Вернуть духам покой” или “Разрушить сообщение между мирами”.

Кроме того, если Рассказчик сочтёт такой метод удобным, он может напрямую подослать к персонажам Игнатия, безумные речи которого смогут указать им на возможное место пребывания Вульгуса.

Как уже было отмечено выше, любые попытки выйти на след предателя Гипериона делают протагонистов участниками четвёртой сцены.

Сцена IV: Травля

Когда персонажи заканчивают все приготовления для отбытия на остров *или* выходят на след Гипериона (в данный момент он незаметно вливается в толпу смертных, собравшуюся у трактира и возглавляемую Воронцовым), на пути у них оказывается группа недружелюбно настроенных горожан. Поддавшиеся иррациональным страстям под воздействием Отторжения, Опустошения и напряжённости революционной обстановки, смертные вполне привычно ищут козла отпущения. Ситуацию отягощают два обстоятельства: прежде всего, на прошлой неделе у одного из потенциальных революционеров сожгли амбар (это сделал простой бродяга, забравшийся в амбар ночью и попытавшийся затеплить в нём украденную масляную лампу – само собой, бродяги и след простыл, а вот горожане в свете последних событий ищут злопыхателей среди “бродяжни,

подосланной барином”). Во-вторых, Гиперион, держащийся где-то в хвосте толпы, мистическим образом направляет их в сторону персонажей, используя силы Смятения. Где именно находятся персонажи, он прекрасно чувствует по их Азоту (верно, разумеется, и обратное). Наконец, готовящиеся к восстанию смертные вполне справедливо обеспокоены появлением в городе граждан без паспортов, в которых они склонны подозревать барьих шпионов.

На момент встречи с Созданными толпа состоит всего из десяти человек, лишь двое из которых держат в руках плети наподобие тех, какими стегают лошадей. Воронцов по-прежнему выступает в роли их предводителя, а потому хорошие отношения с этим персонажем могут помочь Прометидам выйти сухими из воды. Тем не менее, сцена должна быть проникнута социальным напряжением между смертными и протагонистами. Смертные балансируют на тонкой грани между простыми угрозами и насилием, и даже при самых благополучных обстоятельствах персонажам придётся выкручиваться.

В ходе диалога к толпе будут присоединяться другие смертные, причём иррациональность их доводов против персонажей может казаться достаточно очевидной для всех, кроме самих людей. Гиперион подливает масла в огонь, стоя в задних рядах, но, даже вторя ему, смертные практически не замечают своего подстрекателя.

Задачи Рассказчика: показать разрушительные последствия Отторжения вне зависимости от того, вызвано ли оно персонажами или Трансмутациями Гипериона. Показать двуличный характер антагониста и вместе с тем его оккультную мощь.

Отношения протагонистов с Георгием Воронцовым могут поспособствовать мирному решению конфликта, однако они ни в коем случае не дают им возможности “автоматически” переманить других смертных на свою сторону. Иррациональность реакции на Отторжение и эффекты Смятения заставляет смертных искать козла отпущения, а потому, если Воронцов вступится за персонажей, смертные отвернутся и от него.

Задачи игроков: уладить отношения с толпой. Игрокам предстоит решить, будут ли они уговаривать её, бить, избегать или настраивать против самого Гипериона.

Роль Отторжения: поскольку толпа уже страдает от приступа Отторжения, проверка на усиление этого пагубного эффекта со стороны персонажей проходит со штрафом -1 (этот дайс отнимается от броска на сопротивление *смертных*, а не проверки Азота Созданных). В случае провала Рассказчику следует показать игрокам, как воздействие Отторжения усугубляет обстановку *в процессе* общения с толпой (если смертные сразу отреагируют с повышенной агрессивностью, весь эффект дополнительного воздействия Отторжения будет утерян).

Роль Муки: Поскольку эффект Отторжения временно “откладывается”, проверка на укрепление Муки также имеет место лишь во второй половине сцены, когда все аргументы выставлены, все слова сказаны и необходимо переходить к решительным действиям.

В случае проявления Муки желательны наиболее показательные, шокирующие последствия этого противоестественного состояния – в конце концов, в ходе этой истории у персонажей едва ли будет возможность ещё раз прочувствовать на себе этот эмоциональный всплеск. Они могут накинуться на человека, приведшего сюда смертных – старика Воронцова, который вполне мог стать их союзником. Они могут схватить ребёнка, подобравшегося посмотреть, чем занимаются взрослые, из озорного любопытства – и сделать его заложником. Иррациональность Растерзанных может

заставить Созданного, принадлежащего к этому Наследию, напрямую обратиться к Гипериону с призывом “вернуть духовный ландшафт в гармоничное состояние”, что только усилит подозрительность толпы к Прометидам. Физическое проявление расчленённости Франкенштейнов произведёт на толпу не лучшее впечатление (особенно когда персонаж начнёт в ужасе смотреть на собственные конечности, действующие без согласия друг с другом). Несколько часов массовых разрушений, депрессии и удушающей зависти – далеко не то, что может понравиться группе Созданных, впадающих в это состояние впервые за всю историю своего искусственного существования.

Наиболее явные проявления их чудовищности могут и вовсе привести к окончательному разрыву между Прометидами и горожанами. В этом свете стремление найти Вокса Вульгуса и сбежать из города может приобрести особенно срочный характер.

Несмотря на это, подлинный итог сцены не важен. Значение имеет лишь показательность этой встречи для протагонистов и их отношений со смертными. По окончании сцены герои смогут продолжить свой путь к Воксу Вульгусу. Если они не набрали достаточно информации о его местонахождении в предыдущей сцене, Рассказчик может решить, что они начинают чувствовать зов чужого Азота, исходящий со стороны острова. Вполне возможно, что Вокс практикует Подавление пламени, а потому Прометиды смогли засечь его радиацию только сейчас.

Рассказчику следует помнить, что Гиперион должен сыграть свою роль в конце **Третьего акта**, а потому желательно, чтобы он сбежал (или хотя бы уцелел) в конце этой сцены. Это не означает, что Рассказчику следует жульничать: месть Гипериону может стать полноценной частью истории. Более того, она может ознаменовать переход персонажей на Путь Очищения Станнума, а самому Гипериону даст повод воззвать к общности их эмоционального опыта (пусть даже раскаявшись в своём поступке) в конце истории. Если персонажи убьют Гипериона, Рассказчик получит прекрасную возможность поднять череду моральных вопросов – а также продемонстрировать сверхъестественное могущество Прометидов, когда воскресший Гиперион вернётся в конце истории, чтобы мстить своим новообретённым врагам.

Сцена V:
Встреча с Вульгусом

Прежде всего, персонажам необходимо отыскать способ добраться до острова. К началу сцены небо покрывается тучами, а волны становятся выше и страшнее – это один из тех быстрых штормов, которые собираются буквально за несколько десятков минут, прежде чем рассосаться с ещё большей скоростью.

Сама Природа начинает препятствовать действиям персонажей: в небе появляются молнии, ветер сгибает деревья так, что на самых старых начинают обрываться ветки, а на здоровых – плоды. Улганы, это ваш выход. Если в компании Прометидов состоит хотя бы один Растерзанный, он может увидеть беснующихся духов моря, грозы и деревьев, которые пытаются воспрепятствовать появлению новой “заразы” на своих исстрадавшихся землях. С другой стороны, инициативный Улган может попробовать выйти на связь с этими грозными существами и объяснить им цель своего спасительного визита. В зависимости от убедительности его речей или изобретательности шаманских практик духи могут в мгновение ока унять ураган, проигнорировать обращение или даже

обрушиться на Прометидов с особым остервенением, если слова Улгана покажутся им попыткой ввести их в заблуждение.

До острова полверсты, а потому любая попытка добраться до него вплавь во время такого шторма сопряжена с реальной опасностью утопления. Попытка временно позаимствовать или похитить лодку приведёт к соответствующим затруднениям уже в обществе смертных. Построение плота, способного выдержать ураган, тоже нельзя отнести к категории лёгких задач. Особое значение в этом свете приобретает исход предыдущей сцены, поскольку желание позаимствовать или даже украсть судно у смертного, находящегося под воздействием Отторжения (или сконструировать плот быстрее, чем толпа вооружённых смертных вернётся к чудовищам, уничтожившим половину города в порыве Муки), столкнётся с понятным сопротивлением внешних факторов.

В то время как взаимодействие с духами отдаётся на откуп Улганам, попытка доплыть на плоту или лодке до острова апеллирует скорее к физическим преимуществам Големов и Франкенштейнов. Коме того, агрессивность духов природы может перевернуть лодчонку, сбить персонажей с плота неожиданно крупной волной (которой попросту не могло образоваться у побережья при нормальных условиях) или направить в них молнию с неба. Впрочем, у этого испытания есть и положительные стороны. Появление в самом сердце циклона позволяет протагонистам восстановить запас Пироса. Погружение в воду может способствовать приобретению Трансмутаций класса *Метаморфозис* или *Корпореум*. Улган, не сообразивший воспользоваться своим шаманским предназначением перед отплытием, может сделать это в критический момент путешествия к острову, что только подчеркнёт эффект моментального успокоения сил природы при заключении мирного договора с духами.

Как бы то ни было, даже без вмешательства духов остров встречает протагонистов недружелюбно. Причалов на острове нет, лодку приходится подводить к берегу через камыши и осоку. Затем приходится идти по размокшему пляжу по щиколотку в грязи. Дороги к убежищу Вульгуса тоже нет, поэтому персонажи проделывают долгий путь через лес среди потревоженных ос и сыплющихся на них насекомых, орехов, веток и паутины.

Тяга Азота приводит их к заболоченному оврагу. В основании дальнего склона торчит покосившаяся решётка из толстых веток, большинство перекладин которой перегрызены надвое. Протиснувшись сквозь решётку, протагонисты входят в короткий, узкий тоннель высотой не больше двух метров. Тоннель упирается в двухметровый валун, в котором отпечатаны следы пальцев и кистей.

Прометид, знакомый с Трансмутацией *Алхимикус*, может вполне справедливо предположить, что такую форму камню придал сам Вульгус, создав импровизированную стену при входе в логово. Когда персонажи как-либо проявляют себя (начинают стучать по камню, переговариваются вслух, зовут Вульгуса или предпринимают попытки сдвинуть валун), из-за стены доносится приглушённый, взволнованный голос запертого там Прометида.

Обладатель этого слабого, поистине старческого голоса представляется Воксом Вульгусом. Он говорит правду, однако у персонажей нет никакой возможности в этом удостовериться.

Вокс говорит сумбурно, то и дело прерывая речь, чтобы возблагодарить Эльпис за то, что в последний, самый отчаянный час его жизни он послал к нему своих вестников. Без

особых пояснений и предисловий, в полубезумной горячке он излагает, что Гиперион из мести запер его в собственном убежище, не позволив ему “раствориться в Авроре”. На вопрос, за что потомок так поступил с ним, Вульгус вполне честно отвечает: “Не смог простить мне своего рождения”. Вульгус не станет терять время на подробное описание произошедшего: в сущности, он уже просто не в силах сосредоточиться на деталях.

Вкратце он поясняет, что спрятался в этом месте для безопасного проведения ритуала по обретению Смертности, ибо видения, насыщенные энергией Эльписа, дали ему понять, что его путь сквозь Свинцовую ночь окончен. Для безопасности каждое утро он покрывал стены убежища специальной смесью, во много раз увеличившей плотность земли и камня. Этого было достаточно для того, чтобы устранить риск проникновения Пандорианцев, однако в одну из ночей, пока Вульгус спал, Гиперион провел ещё одну алхимическую операцию, втрое усилившую и без того сверхъестественную прочность материи. По словам Вульгуса, Гиперион дождался, пока Вокс попробует выйти из логова, после чего коротко пояснил ему, что не считает его достойным истинной жизни и что он согласен выпустить своего “грешного творца” только в том случае, если он пояснит, как расшифровать его главный алхимический труд. В течение нескольких часов Вульгус обучал его расшифровке, не переставая взывать к его милосердию, однако потомок мрачно обрывал его и требовал продолжать. Когда Вульгус закончил, Гиперион молча покинул остров, оставив его умирать в одном шаге от обретения Смертности.

По словам Вульгуса, ему необходим последний ингредиент – серебряная крошка, которую он оставил в своём первом убежище, когда в него проникли Пандорианцы (речь идёт о пещере из третьей сцены). Тем не менее, нужно ещё найти способ вырвать валун из прохода в текущее, островное логово или проделать в стене достаточно широкий проём, чтобы передать Воксу хоть небольшое количество крошки. Выполнить эту задачу протагонисты могут либо выведав у Гипериона формулу алхимической субстанции, сделавшей стены убежища невероятно крепкими, либо подыскав действительно мощные инструменты для разрушения такой плотной материи: от рабочих инструментов, также усиленных алхимическими способностями протагонистов, до динамита (последний действительно можно отыскать в городе ввиду наличия нескольких угольных шахт в окрестностях). Также Вокс может заметить, что такую длинную, сложную формулу, какую использовал его потомок, трудно удержать в голове, а потому вполне вероятно, что он хранит её где-нибудь в своём убежище.

Наконец, Вульгус предупреждает, что его организм умирает от голода, обезвоженности и старости. Хотя он и не может сказать наверняка, сколько ему осталось, Рассказчик имеет право поставить часовой или даже 50-минутный таймер и честно предупредить об этом игроков. При использовании этого метода минуты отсчитываются в реальном времени, а потому не имеют прямой связи со внутриигровым отсчётом (таким образом, в мире игры за этот период может пройти ещё несколько часов).

Акт третий

Сцена VI: Противостояние

С этой секунды решение ситуации полностью даётся на откуп протагонистам. Они действительно могут попробовать пробить стену или отодвинуть валун, полагаясь на собственные таланты, однако Рассказчику следует заявить чрезвычайно высокие требования к осуществлению подобных действий (недаром даже легендарный Вокс

Вульгус до сих пор не сумел справиться с этой задачей). Тем не менее, изобретательное решение или череда исключительно успешных бросков могут позволить им проделать хотя бы небольшое отверстие в стене, через которое можно будет передать Воксу последний ингредиент. Также не следует забывать, что узость тоннеля позволяет приблизиться к валуну только одному персонажу, хотя умелое использования обстановки может и снять это ограничение.

В целом имеет смысл определить чёткое количество попыток, которые персонаж может предпринять для самостоятельного освобождения Вульгуса прежде, чем устанет или поймёт, что ему не хватает алхимических знаний (например, попытка передвинуть валун может потребовать 20 успехов при продолжительном действии, где количество бросков ограничено Выносливостью персонажа).

Если по окончании третьей сцены персонажи не позаботились о сборе алхимических реагентов, им придётся вернуться в пещеру. Пандорианцев там уже нет, однако негативные воспоминания, связанные с этим местом, позволяют Рассказчику построить всю сцену на принципе саспенса. Возможно, в пещеру проникли звери, привлечённые запахом полусгнившей пищи и съедобных алхимических ингредиентов. Возможно, от нижней части каменного моста отваливается совершенно обычный камень, который в первую секунду пугает Созданных до смерти.

Если при осмотре пещеры в начале четвёртой сцены протагонисты решили взять крошку с собой, возвращаться в первое убежище Вульгуса им не придётся. Кроме того, персонажи могут взяться за поиск серебра в самом городе. В этом случае Рассказчику следует помнить, что Воксу необходима серебряная *крошка,* а потому неправильное понимание своей задачи может привести персонажей к несвоевременной паузе. С другой стороны, эта сцена может стать превосходной площадкой для испытания Трансмутации *Алхимикус*. Равным образом, перед лицом поражения Прометиды могут заставить местного кузнеца обработать серебряные предметы. В такой ситуации даже самые мягкие персонажи могут прибегнуть к насилию или угрозам, что приведёт только к новым конфликтам между протагонистами и людьми.

Если только Созданным не удастся проделать отверстие своими силами (что вполне вероятно, учитывая заявленное Рассказчиком ограничение по времени), им придётся вернуться в город и отыскать Гипериона.

На этот раз его найти даже слишком легко. Отторжение вернулось к нему, и теперь он окружен толпой в старой церкви. Смертные обвиняют его во всех хоть сколько-нибудь громких событиях, произошедших с момента игры, включая преступления игровых персонажей, если таковые имели место. Поддавшись иррациональному Отторжению, источаемому Улганом, многие смертные уже в открытую именуют его “чудовищем” или “бесом”. Когда, незадолго до приближения персонажей, несколько человек обкладывают корпус заброшенной церкви соломой и подпирают двери парой крепких поленьев, никто из членов толпы и даже простых зевак их не останавливает.

В этой сцене всё целиком зависит от действий протагонистов. Они могут вступиться за Гипериона и вразумить толпу, рискнув навлечь её гнев уже на себя. Равным образом, если они уже ознакомились с понятиями религии, богохульства и святой земли, они могут указать на кощунственность сожжения церкви. Наконец, они могут пробиться через толпу с боем (пройдя соответствующую проверку на Человечность) или позволить смертным поджечь старое здание в надежде подкараулить Улгана, когда – и если – тот попытается выбраться из огня.

Чего смертные (и, предположительно, персонажи) не знают, так это того простого обстоятельства, что Гиперион создал короткий потайной ход из подвальчика церкви к основанию холма, на котором она стоит. Причина, по которой он не успел воспользоваться этим ходом прежде, чем персонажи подошли к церкви, заключается в том, что он собирает самое ценное, что хранилось у него в логове (алхимическая работа Вульгуса становится первой в перечне таких ценностей), а также в том, что проход, созданный путём размягчения земли с помощью Трансмутации *Алхимикус*, отличается узостью и требует от Гипериона передвижения с чрезвычайно низкой скоростью (ему приходится буквально протискиваться в коридор между массивами почвы, пригибаясь от сыплющихся на голову камней и цепляющихся за волосы корней деревьев).

Если протагонисты успевают угомонить толпу и/или проникнуть в церковь до поджога, разговор с Гиперионом проходит на колокольне, куда Прометид поднялся, чтобы увидеть безлюдные улицы или болотистые места, по которым он смог бы выбраться из города. Если смертные успевают поджечь строение, Гиперион пытается воспользоваться упомянутым выше маршрутом.

В отличие от разъярённых смертных, протагонисты чувствуют физическое перемещение Азота, а потому могут определить, куда движется Гиперион, даже не понимая, как именно он это делает. В таком случае они настигают его у болотистого основания холма, где Улган выбирается наружу через заложенный хворостом проход в земле. При этом высока вероятность, что смертные засекут беглеца и бросятся вслед за ним с факелами и топорами в руках, одновременно приняв персонажей за его подельников. При таком развитии событий протагонисты участвуют в сцене погони, пытаясь, с одной стороны, ускользнуть от преследователей, а с другой – догнать Гипериона. Погоня может разворачиваться в лесу, среди болотистых кочек, на камнях и брёвнах, перекинутых через реку, и в прочих запоминающихся местах.

В конце любого из этих сценариев (напряжённый разговор на колокольне, совместное бегство от смертных, попытка спрятаться от людей в подземном проходе) персонажи получают возможность поговорить с Гиперионом. Если персонажи настроены слушать его оправдания, Гиперион изложит совсем иной взгляд на события, предшествующие их появлению в городе.

По его словам, несколько месяцев назад Вульгус прибыл в Архипов, потому что искал мирный и живописный город, далёкий от огней революционной России. Здесь он приступил к выполнению последнего требования Магнум Опус: сотворению нового Прометида. К несчастью, он совершил ошибку и породил свору Пандорианцев, которые растерзали его на части при первой же попытке к бегству. Вернувшись к жизни и поняв, что выбираться из города второй раз будет чрезвычайно опасно, он с величайшими предосторожностями сотворил второго потомка, и на этот раз довёл работу до конца.

Несколько месяцев он провёл в обучении потомка, который оказался чрезвычайно способным. К несчастью, уже очень скоро аура этих Созданных начала привлекать внимание Пандорианцев, которые стали стекаться в город со всей округи (и это не считая тех, которые были созданы самим Вульгусом). Боясь потерять свой шанс на обретение Смертности, Вульгус скрылся на острове, запечатав стены своего нового убежища уникальной алхимической субстанцией, практически пресекающей любую возможность пробраться внутрь. В своё убежище он пускал лишь потомка, который, рискуя жизнью, помогал своему создателю собирать последние ингредиенты для проведения алхимического ритуала по превращению в смертного.

Беда в том, что с каждым новым визитом к творцу потомок начинал всё острее понимать кощунственность замысла своего создателя. Мало того, что Вокс Вульгус планировал бросить его одного в городе, осаждённом Пандорианцами: выходило так, что он с самого начала не собирался проводить с потомком хоть сколько-нибудь длительное время. Сам Вульгус не раз упоминал, что получил известность как Прометид, помогающий другим на пути их Паломничества. Но почему тогда Вульгус не нашёл в себе сил и желания помогать собственному потомку? Сердце Гипериона сжималось от жалости к себе, а кулаки – от ненависти к создателю.

Даже теперь, в эти дни, творец продолжал использовать его как бездушный инструмент, посылая в город на поиски ритуальных ингредиентов и при этом отсиживаясь в безопасности.

Последней каплей стал случай, произошедший за несколько дней до того, как городе появились протагонисты. Гиперион отправился в первое логово Вокса Вульгуса за последним алхимическим реагентом – серебряной крошкой. Заинтересовавшись работами Вульгуса, в сущность которых создатель так его и не посвятил, Гиперион вдруг запоздало сообразил, что он даже не знает, как расшифровать все эти записи. Лицемерие Вульгуса показало себя во всей своей очевидностью: творец так спешил закончить своё Паломничество, что пожалел даже нескольких дней, за которые он мог бы разъяснить Гипериону, как пользоваться его наработками. Ведь если Вокс станет смертным, все знания, которыми он обладал, практически неизбежно исчезнут.

Почувствовав себя брошенным, преданным, оскорблённым, Гиперион окончательно перешёл на Путь Очищения Олова, к которому подсознательно шёл последние несколько дней (первоначальным Путём Очищения обоих Улганов был Купрум). Он поклялся отомстить своему создателю, даже если бы это забрало его собственную жизнь. В сущности, он даже желал гибели и забвения, мечтая только о том, чтобы пережить своего безжалостного творца.

Ради этого он пошёл даже на предательство протагонистов, хорошо понимая, что они разрушат все его планы, если узнают, где замурован Вульгус. Однако теперь, когда Вульгус вот-вот получит сполна, а всё его алхимическое наследие осталось на руках у самого Гипериона, Улган почувствовал дуновение Эльписа. Разумеется, это не делает его "другом" протагонистов, однако сейчас он действительно готов ко временному союзничеству с персонажами.

Если ситуация позволяет ему сделать подобное предложение, то он подчёркивает, что готов расшифровать рукопись Вульгуса (на основе обрывочных сведений, полученных от умирающего Прометида) для себя и протагонистов в обмен на предание их конфликта забвению.

В обратном случае (а также в случае, если протагонисты сразу набросятся на него, не позволив произнести ни слова) Прометид будет защищаться на пределе своих возможностей. Гиперион не глуп, а потому будет использовать в схватке окружающую обстановку. На колокольне он попытается столкнуть противников вниз, внутри церкви – в огонь, в тоннеле станет использовать бонус от Преимущества *Логово*, наделяющего Гипериона Инициативой +2 (пусть персонажи то и дело задевают головой корни деревьев и разбивают руки об острые камни, торчащие на протяжении всего подземного хода, в то время как Гиперион будет отступать, грациозный, лёгкий и незаметный), в болотах, после того как персонажи оторвутся от смертных преследователей, он попытается скинуть ближайшего персонажа в топь и так далее.

Задачи Рассказчика: предоставить игрокам возможность выбора между “правдой” Вульгуса и Гипериона. Дать игрокам возможность высказать своё видение конфликта. Поскольку Гиперион с удовольствием избежал бы схватки, он постарается спросить мнения каждого из них в поисках потенциального – пусть и временного – союзника. Таким образом, каждый игрок получает возможность подытожить эмоциональный опыт своего персонажа, произнеся что-то вроде прощальной речи.

Задачи игроков: получить формулу Гипериона или прийти к соглашению, которое устроит обе стороны. Победить Гипериона в случае сражения.

В целом, решение ситуации может быть любым, от выхватывания рукописи из мёртвых рук Гипериона до заключения хрупкого перемирия, сделки или даже союза с последним. В сущности, это последний значимый выбор игроков, а потому Рассказчику следует уделить особое внимание последствиям этого выбора.

Убийство Прометида (особенно при учёте того обстоятельства, что Гиперион не станет нападать первым) приведёт к проверке на Человечность – протагонисты могли бы разрешить ситуацию полюбовно. Заключение сделки и обречение Вокса на смерть всего в шаге от обретения человечности – не менее серьёзное преступление. Смерть Гипериона (само собой, при условии, что персонажи не убивали его раньше в ходе истории) приведёт к его воскрешению через несколько часов, после чего Гиперион начнёт мстить уже персонажам.

Вехи последней сцены

- Помочь Гипериону преодолеть свою ярость.
- *Феррум* – Победить Гипериона, используя только свои физические навыки.
- *Улган* – Заручиться поддержкой духов при низвержении Гипериона.
- *Станнум* – Сделать Гипериона козлом отпущения в глазах смертных.
- *Станнум* – Поддержать Гипериона в его ненависти к создателю.

Эпилог:
Прощание с Воксом

Ещё до того, как персонажи вернутся на остров, передвижение по городским улицам оказывается осложнено кровопролитными беспорядками, которые устраивают смертные под воздействием Отторжения. Группа бунтовщиков под предводительством Воронцова штурмует жандармерию, где-то толпа мужиков вытаскивает имущество из купеческого дома, а самого купца сечёт насмерть ремнями и палками, где-то раздаются первые выстрелы, вдалеке лисьим хвостом вскидывается пламя пожара… На этом фоне Созданных практически неизбежно начинают принимать за представителей враждебных партий (жандармы склонны считать их мятежниками, бунтари – бандитами, нанятыми кровопийцей Алтынниковым, и т.д.) Ситуация осложняется, если протагонисты на самом деле переступали закон или выступали против толпы Воронцова за время своего короткого пребывания в городе.

Победив Гипериона или как-либо иначе получив в свои руки формулу, персонажи должны успеть вернуться на остров и воспроизвести алхимическую операцию в обратном порядке, смягчив прочность стен. Особых реагентов для этого не требуется (таким

образом, Рассказчику не следует превращать задачу в отдельный квест) – достаточно лишь вложения 2 очков Пироса в массу сырой земли и накопления 10 успехов в ходе продолжительной проверки Интеллекта + Оккультизма (допустима совместная работа). Получившуюся в итоге серую массу, по консистенции напоминающую клей, необходимо нанести на объект, который должен быть размягчён. После этого отодвинуть валун или пробить отверстие в стене станет значительно проще (для сравнения – 7 успехов для передвижения валуна в качестве продолжительного действия вместо 20, требуемых ранее).

Проникнув внутрь, протагонисты смогут увидеть, что всё это время Вокс был замурован в душном, сыром помещении, формами и размером напоминающем крупный колодец. Возле одной из стен постелена в кучу груда одежды, служившая ему одеялом. Возле него стоит деревянная миска, наполовину обглоданная самим Вульгусом. На земле виднеются бледно-зелёные проплешины, на месте которых раньше находился мох и росли грибы – всё это Вульгус успел съесть сырьём за дни своего заточения.

Когда свет от освободившегося прохода (или пробоины в стене) проникает внутрь, в глубине помещения слышится тихое оханье. Через несколько секунд после этого, щурясь от света и закрываясь широкой, запачканной в глине ладонью, из темноты появляется сам Вокс Вульгус.

Если кто-то на свете и соответствует стереотипу шамана как дикаря, опьянённого волей и связью с природой, то это Вокс Вульгус. Этот высокий мужчина с длинной седой бородой и косыми глазами вынужден пригибаться, чтобы не задеть головой потолок. Он бос и едва одет, но на шее красуется засаленная верёвочка, на которой висят клыки, уши диких зверей, кусочки древесной коры, иссушенные грибы и крохотные фигурки, вырезанные из камня. Бросается в глаза, что, даже умирая от голода, он не прикоснулся к своим тотемам, которые вполне могли быть употреблены в пищу. На его теле трепыхается от проникшего внутрь воздуха поношенная, истёртая в клочья рубашка, на ноги надеты чёрные штаны, закатанные до разных уровней. Тело у него крупное, кости настолько толстые, что руки похожи на брёвна, а ладони – на лезвия от лопаты.

Подлинное обличье Вокса являет собой то, что скрывают за масками все Прометиды. Это настоящий ходячий труп, ветхий и сморщенный, одновременно пугающий своей неподвижностью (это ощущение одеревенелости и незыблемости каким-то причудливым образом сохраняется, даже когда Вокс совершает физические движения) и вызывающий ощущение беззащитности из-за хрупкости, стянутости и сутулости. По всему телу виднеются рваные раны, сохранившиеся с момента создания Вокса более века назад: многие из таких мест скреплены древесной корой и зашиты толстыми, грубыми нитями. В этом обличье Вокс лишён косоглазия, однако это не сильно улучшает картину, потому что он *лишён* самих глаз. Вместо них на персонажей взирают жуткие отверстия, сквозь черноту которых пробивается что-то такое, что можно было бы назвать светом далёких галактик.

Вульгус устало, но искренне благодарит персонажей за их расторопность. Он говорит, что безумно хочет на воздух, и выходит наружу, даже если там ночь и гроза. Серебряную крошку он просит как можно скорее высыпать в ступу, лежащую на полу и наполненную другими ингредиентами, от которых поднимается головокружительный запах. Потом, когда персонажи по его просьбе выносят ступу наружу, он опускается перед ней на колени и принимается за проведение ритуала. Руки у него заметно дрожат – и трудно

сказать, от волнения или от усталости. Единственный вопрос, который он задаёт при этом: “Что с моим потомком?”

В зависимости от того, что произошло и – что даже более важно – как именно описывают это персонажи (с жалостью, с равнодушием, с бешенством или удовлетворением), Вокс может дать собственную оценку их действиям. Эта оценка не обязательно должна быть нравоучительной, однако Рассказчику следует подобрать те слова, которые наиболее точно охарактеризуют нравственность их поступка. Так, если протагонисты сбросили Гипериона в ревущее пламя, Вульгус может произнести несколько простых слов о том, что иногда нужно учиться прощать. Если же персонажи каким-то образом избежали уничтожения Гипериона, он упомянет, что его собственный путь к человечности некогда начался с милосердия, которым его окружили в те дни его жизни, когда он практически окончательно превратился в бездушного изверга.

Как бы то ни было, Вульгус может успеть произнести короткую прощальную речь, в которую Рассказчик может завуалировано включить собственное видение дальнейшего развития персонажей. В частности, он может подбросить игрокам череду зацепок для понимания *вех*, приписанных к их персонажам. Рассказчику следует быть осторожным при произнесении этой речи: Вульгус выражает лишь очень примерное мнение о том, какой дорогой – физической и духовной – могут пойти персонажи, спасшие его жизнь (и даже больше – спасшие его бессмертие). Тем не менее, даже Вульгусу свойственно ошибаться, что хорошо демонстрирует ситуация, в которой он оказался. Игроки не должны почувствовать, что Рассказчик напрямую даёт им череду “квестов”, которые необходимо выполнить для обретения человечности.

Как только Рассказчик приходит к выводу, что ему больше нечего сказать персонажам, Вокс замолкает. В какой-то момент его движения начинают замедляться, дыхание становится необычайно глубоким и сильным, как у человека, погружённого в транс, но переживающего исключительно важный момент своей жизни. Он вдруг откладывает пестик и ступу, которые оказываются больше не нужны. Ритуальная, приземлённо-обрядная часть Возрождения подходит к концу. Начинается трансформация Прометида в смертного.

Вокс поднимает лицо и дрожащие руки к небу. Сквозь кроны деревьев на его лицо падает тонкий, яркий луч света – лунного или солнечного, в зависимости от времени суток. Даже если небо заслонено тучами, одна из них расползается, создавая брешь, сквозь которую проникает этот тонкий луч. Из уголков старческих глаз Вокса Вульгуса начинают катиться слёзы. Едва уловимым шёпотом он успевает произнести: “Как… прекрасно”, после чего поднимается на ноги.

В этот момент что-то странное происходит уже с протагонистами. Они чувствуют, что по какой-то причине *не могут* смотреть на Вульгуса – глаза сами начинают скользить где-то рядом с его фигурой и щуриться, словно протагонисты пытаются взглянуть на солнце в безоблачный день. У некоторых перехватывает дыхание, у других также начинают катиться слёзы. Трудно сказать, сколько продолжается это необычное состояние, однако в какой-то момент по ним ударяет неожиданно налетевшая волна воздуха, а в небе, независимо от погоды, раздаётся особенно долгое и протяжное эхо грома. Кажется, будто само небо вздохнуло с облегчением.

Прометиды слышат мягкий удар тела, опустившегося на землю, и обнаруживают, что снова могут заставить себя посмотреть на Вульгуса. К своему удивлению, они обнаруживают лежащего на земле молодого, здорового человека, глубоко, но спокойно

дышащего лесным воздухом. Кажется, будто какой-то атлет решил пробежаться по лесу и прилёг в траву, чтобы отдохнуть. О том, что произошло, свидетельствуют только едва заметные струйки дыма, поднимающиеся над его распаренным, горячим телом, словно над алхимической печью. Когда секунды спустя последние струйки дыма растворяются в воздухе, человек переваливается на спину и открывает глаза. На протяжении одной бесконечно долгой – и смехотворно быстрой – доли секунды он смотрит на них широко распахнутыми глазами, в которых борются непонимание и узнавание. Затем он задаёт один простой и короткий вопрос: “Кто вы?”

Персонажи проходят проверку на Отторжение.

***

Особенность этой истории – в том, что протагонисты добиваются совсем не того, чего ожидали: они пришли сюда приобщиться к мудрости Вокса Вульгуса, но вместо этого помогли ему перешагнуть порог между миром Созданных и миром смертных; у них есть доступ к рукописям этого легендарного Прометида, но их ещё надо расшифровать; они собственными глазами увидели, что Искупление реально – однако у них нет чёткого рецепта по его достижению.

Их путь к Возрождению ещё долог, однако надежда горит в отдалении ярким огнём.